
PlayStation
FISH
EYES
PACK-IN-SOFT
Victor Interactive Software Inc.

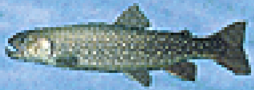
このたびは『フィッシュアイズ』を
お買い上げいただきまして誠にありがとうございます。
プレイされる前にこの解説書をお読みいただきますと、より一層楽しく遊べます。
正しい使用法でご愛用ください。
なお、この解説書は大切に保管してください。

For Japan Only

プレイヤー 1人

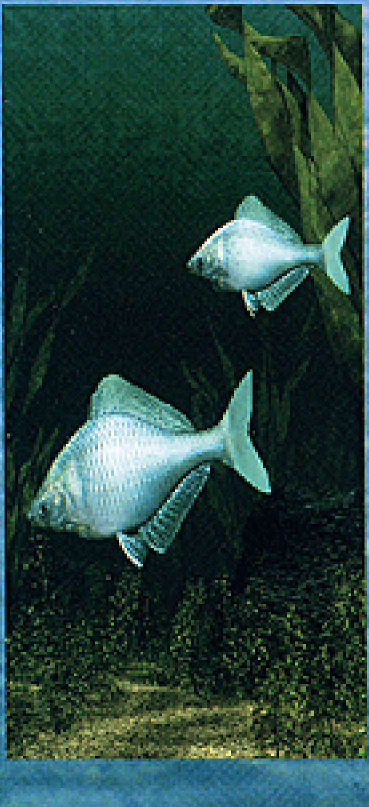
メモリーカード 1ブロック

SLPS 91040



ようこそ、アクアルームへ。

このゲームでは釣り名人のおじいさんが、釣り人を励ましたりアドバイスをしてくれます。
彼は数々の記録を持ち、なによりも魚や自然をこよなく愛しています。
釣りの腕前がおじいさんに認められるとランク玉をもらえ、新たな釣り場へと誘ってくれます。
そんなおじいさんの記録を塗りかえられるように、釣りの腕を磨いてください。
そして川のせせらぎや、湖面のさざなみ、鳥や虫の声など大自然の息吹を満喫してください。



FISH EYES CONTENTS

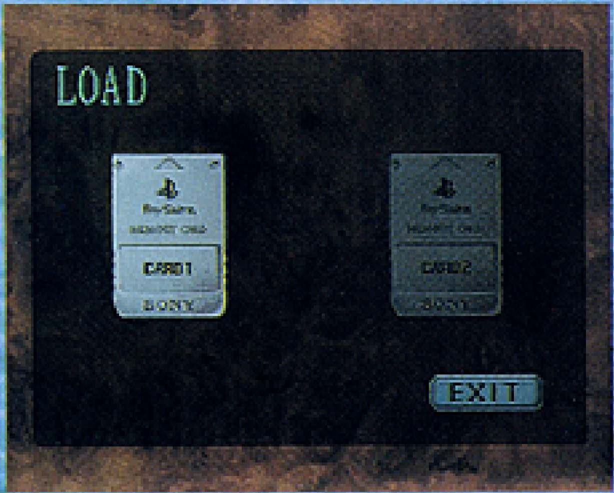
ゲームの始めかた



プレイステーションにディスクをセットします。ふたを閉じてから電源を入れてください。タイトル画面が映るまでしばらくお待ちください。なお、オープニングムービーはセレクトボタンでキャンセルできます。



タイトル画面では「NEW GAME」「LOAD GAME」のふたつが表示されます。新しくゲームを始める人は「NEW GAME」、以前にプレイした続きから始める人は「LOAD GAME」を選んでください。○ボタンまたはスタートボタンで決定します。



以前にプレイしたデータがある人は、タイトル画面で「LOAD GAME」を選択します。それから使用するメモリーカード、ロードするデータを選択してください。なお、ロード中にメモリーカードを抜き差ししたり、本体の電源を切ったりしないでください。
（～詳しくは7ページをご覧ください。）

セーブのしかたについては9ページをご覧ください。

コントローラの使い方

アクアルーム内と釣り場および釣りシーンでは操作が異なります。
それぞれの操作法を参照してください。



アクアルーム内



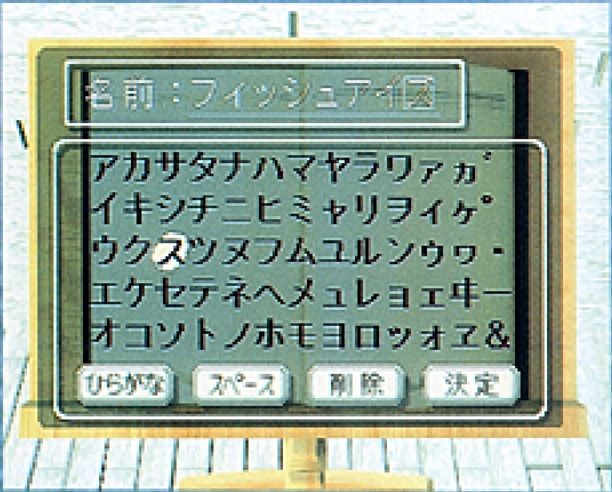
方向キー	メニューの選択
○ボタン	決定
×ボタン	キャンセル／ひとつ前のメニューに戻る
△ボタン	使用しません
□ボタン	使用しません
L1ボタン	使用しません
L2ボタン	使用しません
R1ボタン	使用しません
R2ボタン	サウンド設定 ON/OFF
スタートボタン	ポーズ
セレクトボタン	使用しません

釣り場



方向キー	メニューの選択／竿さばき
○ボタン	キャスティング／リーリング
×ボタン	仕掛けの引き上げ
△ボタン	前回と同じ種類の餌をつける
□ボタン	メニュー表示
L1ボタン	使用しません
L2ボタン	使用しません
R1ボタン	使用しません
R2ボタン	サウンド設定ON/OFF
スタートボタン	釣具選択時の決定
セレクトボタン	メニュー表示

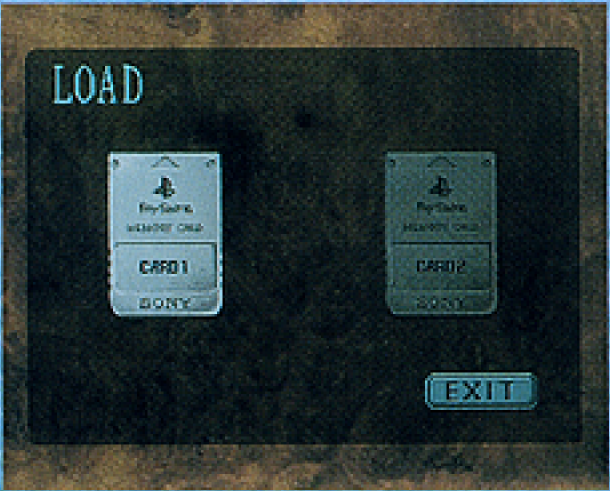
名前入力





ゲームを始める前に、プレイヤーの名前を入力します。ひらがな、カタカナ、英字のいずれかを使って入力します。8文字まで入力できます。方向キーの上下左右で選択、○ボタンで決定します。訂正したい場合は「削除」を選んでください。最後に「決定」を選べば終了します。

ロード画面



以前のデータをロードする際に選択します。まず、メモリーカード差込口（スロット１、スロット２）のどちらのメモリーカードを使用するか決定します。



ロードするメモリーカードを決定したら、そのカードのどのブロックをロードするか選択します。方向キーの上下で選択し、○ボタンで決定です。
※データのセーブ、ロード中に電源を切ったり、リセットスイッチを押すと、データが消えることがありますのでご注意ください。

アクアルーム

アクアルームは釣り場への拠点となる部屋です。
ここから釣り場へと移動したり、釣った魚の記録を見たりできます。
アクアルームの全景画面で、方向キーを使ってどの項目を見るか選択してください。
○ボタンで決定です。

アクアルームでは、釣り場の選択、釣果を見ることなどができます。
ここではその概要を説明します。



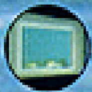
アクアルームで「R2ボタン」を押すと「サウンド設定画面」のウインドウを開くことができます。

・アーティストタイプでは、美しいBGMを、必要ない方にはナチュラルタイプをお薦めします。
・ステレオ・モノラルの切り替えができます。
・方向キーで選択したあとに決定を選択して○ボタンを押してください。

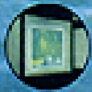
・本ソフト「フィッシュアイズ」では、「釣果記録」や「釣りランキング」、「水槽の飼育データ」を保存するためにメモリーカードを必要とします。
・本ソフト「フィッシュアイズ」では、メモリーカード１５ブロック中の１ブロックを使用して、その中にプレイデータを４つまで保存することができます。



・アルバム……釣り場への移動、歴代の記録、セーブ



・渓流魚用水槽……キープボックスで持ち帰った渓流魚の鑑賞。



・湖沼魚用水槽……キープボックスで持ち帰った湖沼魚の鑑賞



・おじいさんの写真……激励、時には助言を受ける



・釣果パネル……釣果を魚種別に表示 メモリーカードの他のデータと比較



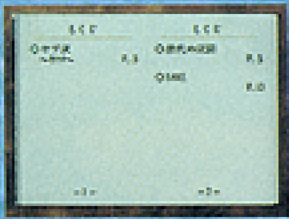
・ランキングプレート……プレイヤーの釣りランキング

アルバムの操作

アルバムでは、釣り場への移動、歴代の記録の閲覧、セーブができます。アクアルーム全景画面でアルバムを選び○ボタンで表紙を見ることができて、もう一度○ボタンを押すとアルバムを開けます。各ページで×ボタンを押すともくじに戻ります。もくじで×ボタンを２回押すと、アルバムを閉じてアクアルーム全景画面に戻ります。

もくじ

アルバムを開くと最初のページにもくじがあります。もくじの中にある各項目を方向キーの上下で選び○ボタンで決定すると、ダイレクトにそのページを開くことができます。



歴代の記録

おじいさんが釣った魚の記録です。おじいさんの記録に挑戦しましょう。



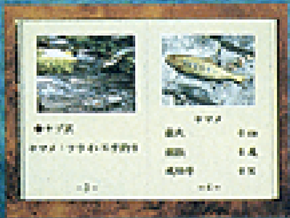
SAVE

現在プレイしているデータを保存できます。最終ページを開き○ボタンを押すとセーブ画面に移ります。保存したいメモリーカードを選び○ボタンで決定します。するとセーブエリアが４つ現われます。保存したいエリアを選択して○ボタンで決定してください。なお、セーブ中はメモリーカードを抜き差ししたりリセットボタンを押したり、本体の電源を切ったりしないでください。



釣り場選択

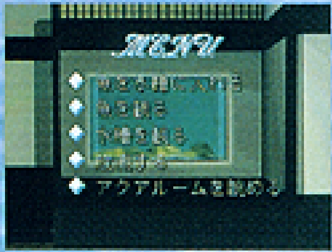
現在移動可能な釣り場とそこで釣れる魚の情報です。もくじで選ぶか、方向キーの左右でページをめくると釣り場を選択することができます。希望の釣り場を選んで○ボタンを押すとその釣り場へ移動します。

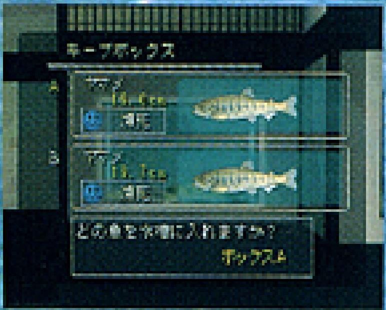


アクアルーム

水槽の楽しみ方

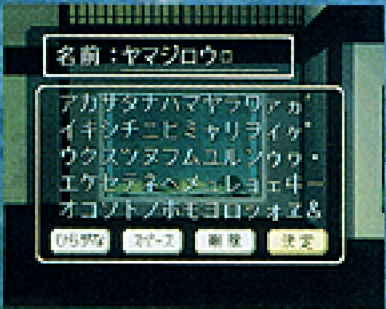
水槽には、流れのある渓流魚用と流れのない湖沼魚用の２種類があります。どちらの水槽を観るかをアクアルームの全景画面で選んで○ボタンで決定してください。各水槽では、キープボックスで持ち帰った魚を入れて観賞したり、現在入っている魚をもとの釣り場に放流（ほうりゅう）したりすることができます。水槽メニューで希望の項目を選んでください。○ボタンで決定、×ボタンでアクアルームの全景画面に戻ります。





魚を水槽に入れる

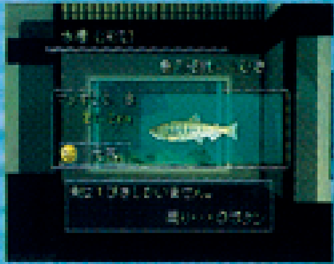
キープボックスで持ち帰った魚を水槽に入れることができます。A，Bどちらの魚をいれるか方向キーで選んでください(ただし、入れられる数は各３匹までです)。



また、水槽に入れる時に魚に名前をつけることができます。名前入力画面が表示されたら、ひらがな、カタカナ、英字のいずれかを使って７文字まで入力できます。方向キーの上下左右で文字を選択、○ボタンで決定します。訂正したい場合は、「削除」を選んでください。最後に「決定」を選べば終了します。

魚を観る

現在水槽に入っている魚を観て 現在の総数、名前、サイズ、体調などを確認することができます。



注意!!

・餌をあまりあげ過ぎると、水が濁って魚の体力が減ってしまうので注意しましょう。

・浄水用モーターをOFFにしたままにすると、魚が死んでしまいます。



水槽を観る

水槽を観ます。○ボタンで覗いて、×ボタンでメニューに戻れます。また、水槽では様々なことができます。

・餌をあげる……○ボタン→赤虫　△ボタン→イクラ（湖沼魚用は、練り餌）
　　　　　　　　□ボタン→サシ

・水槽の照明のON/OFF…………L１ボタン

・浄水用のモーターのON/OFF……L２ボタン

・水槽を叩く(小)………………R１ボタン　(大)………………R２ボタン



放流する

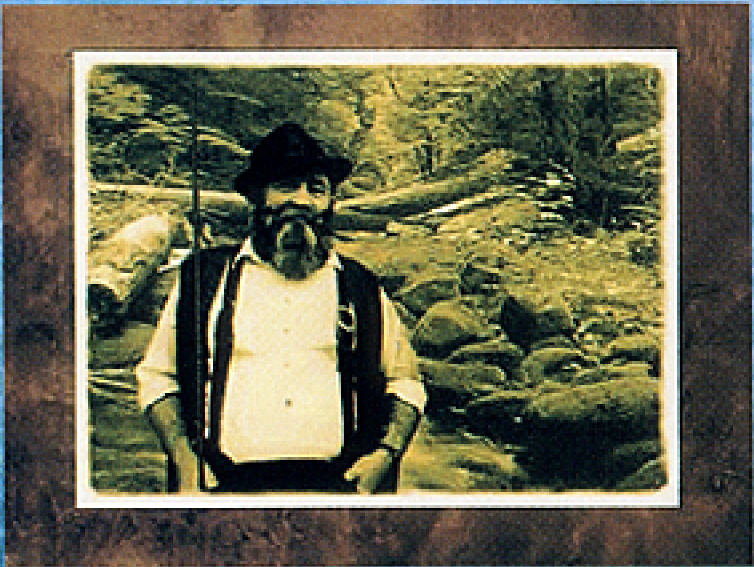
現在水槽に入っている魚、またはキープボックスで持ち帰った魚を元の釣り場に放流することができます。現在の総魚数、名前、サイズ、体調が表示されるのでよく考えて放流しましょう。方向キーの上下で魚を選んでください。確認のあとYesを選ぶと放流されます。

アクアルームを眺める

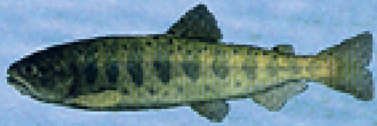
アクアルームの全景画面に移ります。

アクアルーム

おじいさんの写真

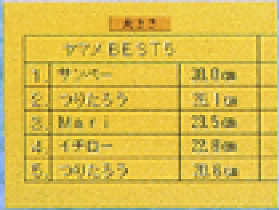


おじいさんの写真を見ると、励ましの言葉や簡単なアドバイスを聞くことができます。
アクアルーム全景画面の机の上のおじいさんの写真を選択すると、写真がアップで表示されます。ここでおじいさんの言葉を聞くことができますので、参考にしてください。

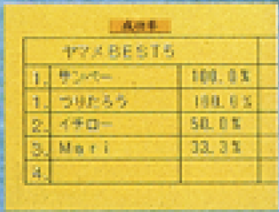


釣果パネル









釣果パネルには、メモリーカード１・２に保存されているデータ及び現在プレイしているデータの釣果記録が表示されます。釣り上げた魚ごとの大きさ、総数、成功率の記録を上位５つまで見ることができます。アクアルーム全景画面で釣果パネルを選択してください。○ボタンを押すと釣果パネルが画面に現われます。どの記録が見たいのか方向キーで選んで○ボタンで決定してください。画面が釣果表に寄って、各記録を見ることができます。白く書かれている記録が現在プレイしているデータのもので、紺色で書かれていてるのは、他のデータの記録です。方向キーの上下左右で他の記録もご覧いただけます。×ボタンを押していくとアクアルーム全景画面に戻ります。

釣りライセンス

アクアルーム全景画面の釣果パネルの横の置物は、現在のプレイヤーのランクを示すランキングプレートです。ランクが上がるにしたがい、プレート上にランキング玉が円を描いて配置されます。ランクの上昇により、移動できる釣り場が増えます(ただしランクアップで必ずしも釣り場が増えるとは限りません)。また、１枚目のプレートがすべて埋まると新たなプレートに変わります。ランクアップの条件は様々ですが、がんばって挑戦してみてください。



釣り場での操作

釣り場では釣りのほかに、釣り具の選択や釣り場のヒントを見ることができます。
□ボタンかセレクトボタンでメニューが表示されます。
方向キーの上下で項目を選択して○ボタンで決定してください。
×ボタン、□ボタン、セレクトボタンのいずれかで釣り画面に戻ります。



- 釣り具選択…………竿、ウキ、ハリ、餌などの選択
- キープボックス……釣った魚をアクアルームへ持ち帰る装置
- アクアルームへ帰る‥アクアルームに帰ります
- 一言………………各釣り場ごとの説明
- 釣りを始める………釣りの開始

ワンポイント

●釣り場では「一言」を見てから釣りを始めるようにしましょう。様々なヒントが得られます。
●釣り場で「R２ボタン」を押すと「サウンド設定画面」のウィンドウを開くことができます。
●アーティストタイプでは、美しい曲入りで釣りを楽しめます。また、実際の自然の環境そのままにプレイされたい方には、ナチュラルタイプをお薦めします。
●ステレオ・モノラルの切り替えができます。
●方向キーで選択したあとに決定を選択して○ボタンを押してください。

釣り具の選択





釣り場、魚によって適した釣り具を選択します。方向キー上下で項目を選び、左右で釣り具を選びます。設定が決まったら、スタートボタンを押すか、「OK」を選び○ボタンで決定してください。なお、ステージ1、2、6、7では、竿によって仕掛けや餌が限定されます。また、フライロッドを選択すると、仕掛けはフライに限定されます。逆に他の竿ではフライは選択できません。

釣具一覧

竿

渓流カーボン先調子	6 m	渓流餌釣り
渓流カーボン胴調子	6 m	渓流餌釣り
渓流竹ノベ竿	4 m	渓流餌釣り
渓流竹並継竿	7 m	渓流餌釣り
フライロッド(大)	2.4 m	フライ釣り
フライロッド(小)	1.8 m	フライ釣り
ヘラ竿(長)	3.3 m	ヘラブナ餌釣り
ヘラ竿(短)	2.4 m	ヘラブナ餌釣り
タナゴノベ竿	1.2 m	タナゴ餌釣り
タナゴ並継竿	2 m	タナゴ餌釣り
ルアーロッド・スピニング	1.5 m	ルアー釣り
ルアーロッド・ベイトキャスト	1.5 m	ルアー釣り

ハリ

ヤマメバリ	渓流餌釣り
渓流バリ	渓流餌釣り
マスバリ	渓流餌釣り
半月	タナゴ餌釣り
新半月	タナゴ餌釣り
三腰	タナゴ餌釣り
極小	タナゴ餌釣り
オカメ	タナゴ餌釣り
流線	タナゴ餌釣り
カッツケ	ヘラブナ餌釣り
ソデスレ	ヘラブナ餌釣り
ヘラスレ	ヘラブナ餌釣り
改良半スレ	ヘラブナ餌釣り
アマゴバリ	渓流餌釣り

ウキ

玉ウキ	渓流、タナゴ、ヘラブナ餌釣り
トウガラシウキ(長)	タナゴ、ヘラブナ餌釣り
トウガラシウキ(短)	渓流、タナゴ、ヘラブナ餌釣り
棒型ウキ(長)	タナゴ、ヘラブナ餌釣り
棒型ウキ(短)	タナゴ、ヘラブナ餌釣り
棒型ヘラウキ	タナゴ、ヘラブナ餌釣り
セル矢羽根目印	渓流餌釣り
羽根目印	渓流餌釣り





餌

クロカワムシ	渓流餌釣り	トビケラ類の幼虫
ピンチョロムシ	渓流餌釣り	オビカゲロウなどの幼虫
カゲロウ	渓流餌釣り	ヒラタカゲロウなどの幼虫
キジ	渓流餌釣り	ミミズ
キジ(短)	タナゴ餌釣り	キジを小さく切ったもの
イクラ	渓流餌釣り	サケのタマゴ
ブドウムシ	渓流餌釣り	ブドウスカシバの幼虫
サシムシ	一部渓流、タナゴ餌釣り	ギンバエの幼虫
練り餌	タナゴ、ヘラブナ餌釣り	市販の配合餌



フライ

■ドライフライ(DR) 水面に落ちた昆虫を模したもので水に浮くタイプ。	
パラシュートフライ	DR(浮く)
エルクヘアーフライ	DR(浮く)
マーチブラウン	DR(浮く)
■ウェット(WE)→水中の昆虫、羽化しようとしている昆虫を模した、水に沈むタイプ。	
インチワーム	WE(沈む)
ブラウンウェット	WE(沈む)
クロマダラカゲロウファーウィングイマージャー	WE(沈む)
■ニンフ(NY)→水生昆虫の幼虫を模した、水に沈むタイプ。	
ヘアズニンフ	NY(沈む)
フェザントテールニンフ	NY(沈む)
モンカゲロウフローティングニンフ	NY(沈む)

釣具一覧



ルアー

■プラグ(ＰＬＧ)＝樽の栓の意。樹木や樹脂成形品による硬いルアー。

ポッパー　水面に浮く

ミノー・フローティング　水面に浮く

ディープダイバー

ミノー・シンキング

■スプーン(ＳＰＯ)＝ルアーの起源といえるシンプルなルアー。

タンゴ

ワルツ

■スピナー(ＳＰＮ)＝ブレイド(回転板)が回り、振動ときらめきで魚を誘うルアー。

スピナー

スピナー・テールタイプ

■ジグ(ＪＩＧ)＝金属製のオモリにフックやラバースカートを付けたルアー。

メタルジグ

ラバージグ

ミノータイプジグ

■ソフトラバー(ＳＦＲ)＝軟質の素材を使用して水生生物を模したルアー。

ワーム

グラブ

フロッグ　水面に浮く

クロー

■スピナーベイト(ＳＰＢ)＝スピナーと他のルアーを組み合わせたもの。

スピナーベイト

バズベイト

釣り場での操作

キープボックス

釣り上げた魚は２匹までキープボックスに入れることができます。メニュー画面でキープボックスを選択すると、ボックス内を観ることができます。魚種名、サイズ、体調を知ることができます。△ボタンで放流することもできます。



魚を釣り上げた時にキープボックスに入れるかリリース(釣った魚を逃がすこと)するかを選択します。キープボックスに入れる場合、A、Bどちらに入れるかを決めてください。すでにボックス内に魚が入っている場合には、入れ替えることもできます。どちらの魚を放流するかを方向キー上下で選択してください。なお、決定は、すべて○ボタンで行います。

釣り場での操作

キャスティング（餌釣り）

仕掛けを水中に投入します。これをキャスティングといいます。
釣法によってキャスティングの方法が違います。
それぞれの方法を参照してください。



①方向キーの左右で投入したい方向に竿を移動します。

ワンポイント
魚に餌だけをとられてしまったときには、わざわざメニューを開いて釣り具の再設定をすることはありません。△ボタンを押せば、それまで使っていた仕掛けと同じ物が付けられます。



②○ボタンを押して、竿を引き上げます(押したまま)。○ボタンを離すと竿が振られ、仕掛が飛んで行きます。この時、○ボタンを押している間が「溜め」になって長いほど遠くに飛ばすことができます。また、方向キーの上を押しながら投入するとより遠くに、下を押しながらだと手前の方に仕掛が飛びます。



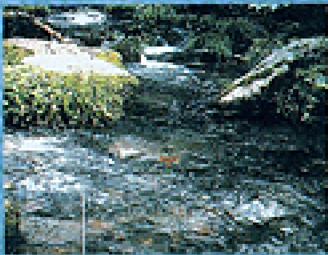
③キャスティングした仕掛けを戻すには、×ボタンを使います。投入できない場所にキャストしてしまったり、画面外に流れでたときは自動的に仕掛けが手元に戻ります。

◆ハリ、餌などの仕掛けが設定されていない場合には、キャスティングができません。□ボタンかセレクトボタンでメニューを表示して、釣り具を再設定してください。

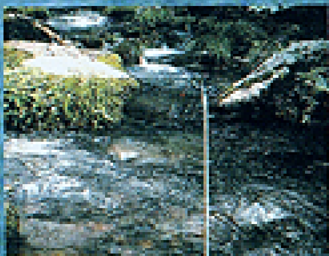
キャスティング（フライフィッシング）



①方向キーの左右で投入したい方向に竿を移動します。



②○ボタンを押して、竿を引き上げます(押したまま)。○ボタンを離すと竿が振られ、フライが飛んで行きます。この時、○ボタンを押している間が「溜め」になって長いほど遠くに飛ばすことができます。また、方向キーの上を押しながら投入するとより遠くに、下を押しながらだと手前の方にフライが飛びます。また、左右のどちらかを押しながらだと大きく変化して飛びます。いろいろな組み合わせをためしてみてください。



③投入したフライが空中にあるうちに再び○ボタンを押すと一度フライが戻ってきます。戻ってきたフライの勢いが無くならないうちに、タイミングよく○ボタンを離すと再びキャスティングすることができます。これを繰り返しながら、キャストの方向や距離を調整すれば、より正確なキャストが可能です。



④キャスティングしたフライを戻すには、×ボタンを使います。投入できない場所にキャストしてしまったり、画面外に流れでたときは自動的にフライが手元に戻ります。

◆フライが設定されていない場合には、キャスティングができません。□ボタンかセレクトボタンでメニューを表示して、釣り具を再設定してください。

釣り場での操作

キャスティング(ルアーフィッシング)



①方向キーの左右で投入したい方向に竿を移動します。



②○ボタンを押して、竿を引き上げます(押したまま)。○ボタンを離すと竿が振られ、ルアーが飛んで行きます。この時、○ボタンを押している間が「溜め」になって長いほど遠くに飛ばすことができます。



③キャスティングした仕掛けを戻すには、×ボタンを使います。画面外に投入してしまったときには、自動的に仕掛けが手元に戻ります。



◆ルアーが設定されていない場合には、キャスティングができません。□ボタンかセレクトボタンでメニューを表示して、釣り具を再設定してください。

水上での竿さばき

キャスティング後には、それぞれの仕掛けに応じた
様々な竿さばきが必要になります。
ここでは、3種類の釣法(ちょうほう)に適した竿さばきについて説明します。



餌釣り

仕掛けが着水した後、ウキ、又は、目印が水の流れに添って流されていきます。方向キーの左、右、下のそれぞれを押すごとに少しずつ位置をずらすことができます。なお、ヘラブナの餌釣りのときには、ウキが水中に引き込まれるときがあります。タイミング良くアワセることができれば水中画面に移行して格闘になります。

フライフィッシング

フライが着水した後、フライが水の流れに添って流されていきます。方向キーの左、右、下のそれぞれを押すごとに少しずつ位置をずらすことができます。また、方向キーの左、右、下のそれぞれのボタンを押しながら○ボタンを押すと大きく位置をずらすことができます。ドライフライ類を使用していると、この行為の最中に魚が掛かる時があります。タイミング良く○ボタンでアワセてください。成功すると水中画面に移行して格闘になります。

ルアーフィッシング

ルアーが着水した後、○ボタンでリールを巻き、アクションしてください。方向キーの左、右、下の各入力方向に引き寄せられます。水面に浮くタイプのルアーを使用していると、この行為の最中に魚が掛かってくる時があります。タイミング良く○ボタンでアワセてください。成功すると水中画面に移行して格闘になります。

※注意
リーリング(リールをまくこと)していてルアーが止まってしまうことがあります。根掛かりしている場合がありますので、無理に巻き取ってはいけません。引き込む方向を変えるなどしてゆっくりとリーリングしてください。

釣り場での操作

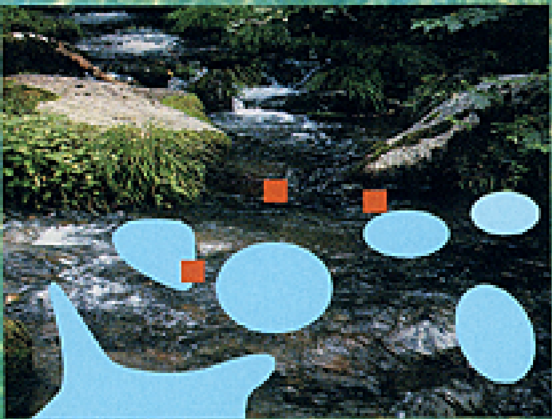
「波（なみ）の目（め）と底波（そこなみ）」

渓流では、水面上の仕掛けが水中に潜り込むポイントを「波の目」といいます。当然仕掛けだけが潜り込む訳ではなく、水面上の様々な昆虫、ゴミ、塵の類なども潜り込みます。波の目は、ある程度その位置が決まっており、魚は、波の目から潜り込む餌を待ち受けて、流れが比較的緩やかな底の方に停滞しています。その底の流れを「底波」と呼びます。「フィッシュアイズ」では、いかに波の目を見出し、仕掛けを底波に潜らせるか、潜らせた仕掛けをいかにして魚に食いつかせるかが釣果の明暗を分けるといっても過言ではないでしょう。どの釣り場のどこに波の目があるのか、底波に潜む大物の息吹を感じとってください。

●ヤマメステージを例にして説明します。

赤のエリアがいわゆる「波の目」です。ここへ投入すると一定時間操作不能になりますが、その後確実にアタリがきて、水中格闘シーンへ移行します。

青くなっているエリアが魚の停滞するエリアです。水の流れを読んで的確にアプローチすれば必ずやアタリがくることでしょう。



水上から水中への移行アワセ・アタリ

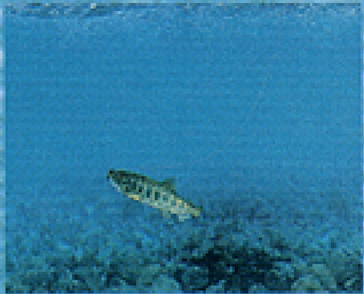
水上で投入した仕掛けに魚がアプローチをかけてきた時のことを「アタリ」と言います。
魚に餌を食いつかせ、仕掛け(フライ、ルアー)のハリを食い込ませることを「アワセ」と言います。ほとんどの場合は、水中でこのアワセを行います。



①仕掛けが底波に潜ると
水中画面に移行します。



②まだ魚は仕掛け（フライ、ルアー）に食いついていない。
・このときに○ボタンを小刻みに押すなどして一定の高さ(深さ）に保たせてください。



③魚が食い付きました。→タイミング良く○ボタンを連打してアワセてください。
速すぎても遅すぎてもいけません。また､魚によってアワセのタイミングが微妙に違いますので注意してください。



④アワセが成功しました。
さあ格闘です。

◆このほかに水上でアワセをしなくてはならない場合があります。フライ釣りで「ドライフライ類」、ルアー釣りで「ポッパー」、「フローティング・ミノー」、「フロッグ」を使用しているときに水上で水しぶきが上がるときがあります。魚がアプローチしているしるしですので、速やかにそしてタイミングよくアワセをしましょう。成功すると水中画面に移行し、そのとき魚は餌をくわえています。ヘラブナ釣りでもウキの反応によっては水上でアワセが必要な場合があります。

釣り場での操作

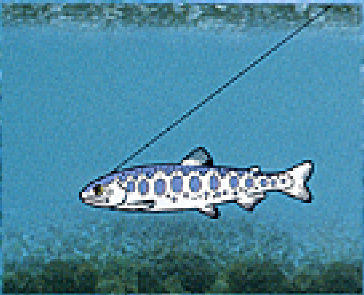
水中での格闘

アワセが成功したら、次は魚を引き寄せて水面に引き上げる魚との格闘です。
ここでは格闘中に使うボタンを説明します。

　○ボタン・・・・リールを巻く。リールが無い場合は、強く引き込む。

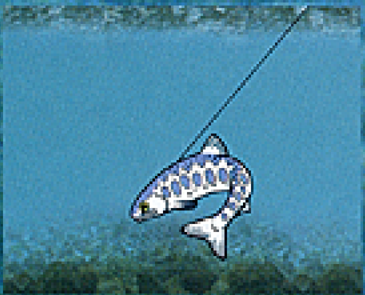
　方向キー右・上・下・・・・・・・・・竿を立てる。

アワセが成功したあと、魚の抵抗をどうにか抑えて画面右側の上部、水面に引き上げればば格闘に勝利するわけですが、魚もそうやすやすとは釣り上げられてはくれません。ここでは魚の行動を具体的に紹介し、そのときにとるべき操作、とってはいけない操作を説明します。



①魚の泳ぎが遅くなりました。

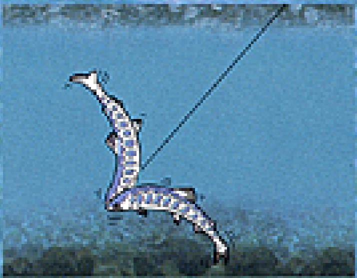
引き込みができます。○ボタンか方向キーの右(同時も可)を押しながら魚を反転させましょう。反転に失敗してしまったら、全部のボタンを放し、次に泳ぎが遅くなるのを待ちましょう。



② 魚がその身体を折り曲げて抵抗しています。

全部のボタンを放して、しばらく様子を見ましょう。無理に竿立てをしたり、引き込もうとすると糸を切られたり、ハリを外されたりします。水上に魚を引き上げたら今度は引き抜きです。





③魚が暴れ始めました(ハリ外し行為)。

糸が緩んでいます。魚の暴れによってハリが外される可能性があります。方向キー右で竿を立てて、適度に緊張させましょう。ただし、○ボタンで引き込むのは、絶対にやめましょう。糸が切られてしまいます。魚が反転したら、○ボタンで引き上げましょう。



④引き抜き
水面上で魚が顔を出しているときと波しぶきが立っているときがあります。魚が顔を出したときがベストのタイミングです。○ボタンを押して引き抜きましょう。
魚を釣り上げたら、キープボックスに入れるか放流するかを選択できます。それぞれの操作は各モードの操作と同じです。キープボックスに入れるか放流を終えると、釣りを続けるか釣り具を替えるか、アクアルームに戻るかを選択できます。

釣り場紹介

ここで、みなさんが訪れることになる釣り場のいくつかを紹介しましょう。
変化に富んだ自然の舞台で、多彩な釣りを楽しんでください。



ステージ1：ヤブ沢（フライフィッシング／餌釣り）
対象魚：ヤマメ



ステージ2：渓流（フライフィッシング／餌釣り）
対象魚：イワナ



ステージ3：小川（餌釣り）
対象魚：タナゴ



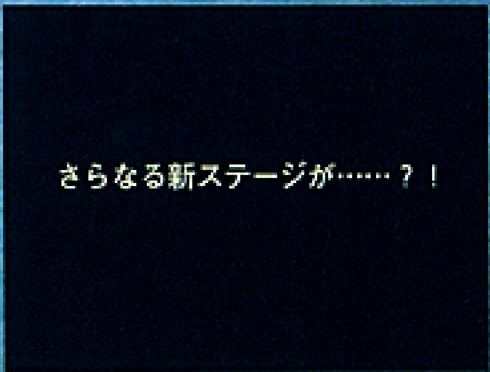
ステージ４：池（餌釣り）
対象魚：ヘラブナ（ゲンゴロウブナ）



ステージ５：湖（ルアーフィッシング）
対象魚：ブラックバス



ステージ６：小堰堤（フライフィッシング／餌釣り）
対象魚：アマゴ





ワンポイントアドバイス
困った時にはこのページを!!

●魚のアタリがない
ただやみくもに仕掛けを流してはいませんか？　詳細図を見てじっくり考えてみてください。魚は、波の目より少し下流のエリアと身を隠せる障害物の近くなどで餌を狙っています。また、仕掛けが流れている所に魚影が見えるのにアタリがこない時には、仕掛けが魚の好みと合っていないのかもしれません。いろいろな仕掛けを様々なポイントで試してみてください。



●魚をアワセられない
仕掛けは、安定していますか？魚が食いつく前に仕掛けを一定の高さ（深さ）に保つ必要があります。アワセる（○ボタン単打）のが速すぎませんか？または、遅すぎませんか？魚によってタイミングが違います。じっくり調べてみましょう。また、魚が食い付く瞬間、どれかボタンを押していませんか？魚が食い付く瞬間は、警戒心をおこさせないように、糸に力が加わらないようにしなければなりません。したがって、どのボタンも押してはいけません。



●魚を反転させられない
魚が画面左方向へ勢いよく泳いでいる時は魚を引きこむことは出来ません。しかし、泳いでいる魚の勢いが少し弱まる時があります。この時が魚を反転させ引き込むチャンスです。すばやく○ボタンで引き込んで下さい。

●糸がきれる
ムリに引いてませんか？　魚が暴れている時や身をよじらせている時に○ボタンを押したりしてませんか？　基本的に魚がなにかをしようしている時に○ボタンを押してはいけません。また、○ボタンを押してはいけない場合は音でわかります。「あぶなそうだな」と思うような音を聞いたら自動的に○ボタンから指が離れるように訓練しましょう。



●釣り場が増えない

ランキングが上がると行ける釣り場が増えることがあります。逆にいえば、ランキングが上がらなければ釣り場は現われません。今行ける釣り場でひたすら釣果を上げればそう難しいことではありません。



●ランキングアップするための条件は？

釣り上げた魚の数、サイズ、その両方がランクアップの基本条件です。具体的な数値は実際にプレイしている中でみつけてください。あなたがランクアップした場合、そのことをいろいろなところで確認することができます。ランキングプレートはいうまでもなく、釣場でのファンファーレ、アクアルームでのちょっとした変化など・・・・。「あれっ？」と思ったら、プレートとアルバムをチェックしてみましょう。

ヤマメを10匹釣る	イワナステージ出現	イワナの2?cm以上を釣る	タナゴステージ出現
タナゴを？？匹釣る	ヘラブナステージ出現	リリース計100匹	ランキングアップのみ

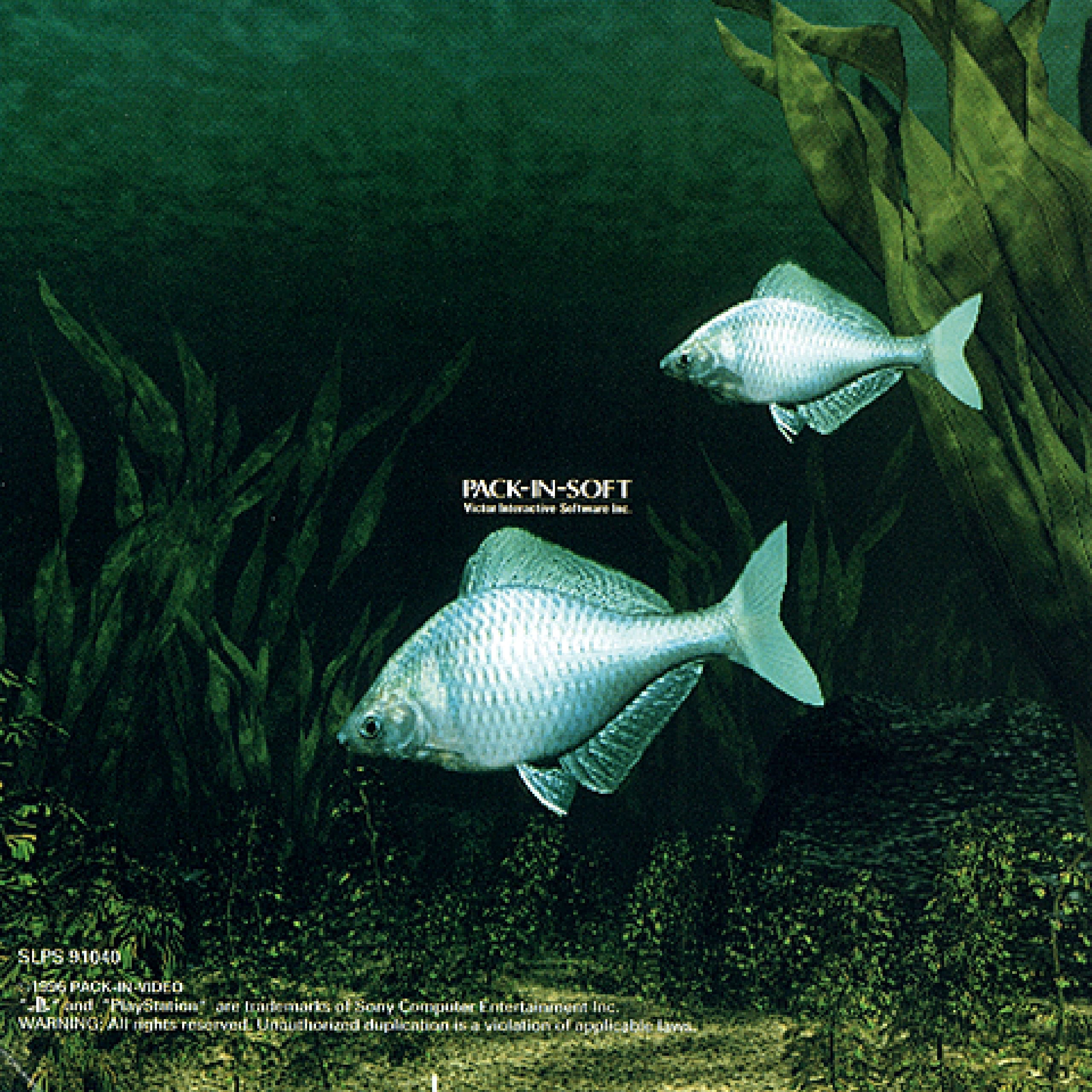
●スペシャルアドバイス

「釣りの極意？　……それは根気じゃよ」



おじいさん談




PACK-IN-SOFT
Victor Interactive Software Inc.
SLPS 91040
©1996 PACK-IN-VIDEO
"" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.